

Universidad del Turabo
Escuela de Estudios Profesionales
Programa Graduado

Tecnología Educativa

Curso ETEG 500

Modelos Aplicados al Diseño Instruccional

Profesora : Laylannie Torres

Raymond L. Colón Ortiz

Número Estudiante : S00946278

21 de Enero de 2014

Indice

	Page
Presentación	1
Indice	2
Antecedentes del diseño instruccional	3 - 4
Evolución del diseño instruccional	5 - 6
Definición del diseño instruccional	6
La importancia del diseño instruccional	7
Ambientes presenciales y virtuales	8 - 9
Ventajas del diseño instruccional y sus logros en objetivos instruccionales	9
Referencias Bibliográficas.....	10

ANTECEDENTES DEL DISEÑO INSTRUCCIONAL

Los orígenes del diseño instruccional subyacen en los principios del diseño pedagógico, los cuales se remontan a los sofistas, método socrático, Aristóteles, Platón y Jenofonte, método escolástico, Johann Amos Comenius (considerado como el precursor de la tecnología educativa por sus principios del método instruccional) Pestalozzi, Federico Froebel, Edgard L. Thorndike. A comienzos del siglo XX, John Dewey defendía la idea de la necesidad de una ciencia que permitiera la vinculación o puente entre las teorías de aprendizaje y las prácticas educativas, con el fin de optimizar la enseñanza. Su contribución a la tecnología instruccional fue probablemente su concepción de instrucción en términos de método científico; realizó un profundo análisis del pensamiento científico y el empírico, y se mostró partidario del primero con argumentos muy sólidos, contrariamente a Thorndike (estímulo-respuesta); así mismo, se inclinó por una mayor interacción para el logro del aprendizaje y, en virtud de ello, realizó ensayos relacionados con el pensamiento reflexivo y el proceso educativo que publicó en su libro (Saettler, 2004).

El diseño pedagógico es esencial en el ámbito educativo; se convierte en el camino o guía que todo educador debe trazar al pretender dirigir un curso, independientemente de la modalidad de éste. Se reconoce entonces como disciplina en la década de los sesenta, cuando investigadores como Skinner, Bruner y Ausubel inician pretendiendo incorporar un enfoque científico y métodos sistemáticos de planificación y desarrollo de la enseñanza. Skinner marcó la diferencia entre la investigación científica de la instrucción y la investigación científica del aprendizaje, e integró además estrategias y principios a sus modelos de instrucción. Jerome Bruner desarrolló un modelo de instrucción basándose en la teoría del

descubrimiento y los estadios de desarrollo intelectual (Saettler, 2004); y por su parte, David Ausubel desarrolló un modelo pedagógico fundamentado en el rol que juegan las estructuras cognitivas en el aprendizaje (Nieda y Macedo, 1998).

EVOLUCIÓN DEL DISEÑO INSTRUCCIONAL

En los años 1920-1930, la historia del Diseño Instruccional, estuvo enmarcada por la necesidad real de la educación para el progreso de la sociedad, propuesto por Franklin Bobbitt (Angulo, 1994). En este período, también surgió el desarrollo de los planes de enseñanza individualizada, considerando el preestablecimiento de los resultados y los objetivos del aprendizaje por Ralph Tyler (Portuondo, 1997). Estos planes, como el Plan Winnetka de Carleton Washburne y el Plan Dalton de Helen Parkhurst, permitieron el desarrollo del Diseño Instruccional. En el siguiente recuento histórico se explicarán los avances más importantes del diseño instruccional en la tercera década del siglo XX. En 1930 durante una asamblea confusa sobre planeamiento del currículo en la cual se debatían propuestas contradictorias para sus lineamientos, Ralph Tyler afirma que debería existir un sistema de pensamiento al respecto, en consecuencia comenzó a elaborar un esquema con el objeto de instaurar una secuencia de pasos para formular y ordenar medidas que se pueden observar en el planeamiento del currículo (Seattler, 1990). Sus ideas fueron plasmadas en la obra “Principios Básicos del Currículo”, publicada en 1949 por la Universidad de Chicago, en la misma plantea la evaluación como el proceso fundamental para determinar en qué medida los objetivos educativos eran logrados por el programa del currículo y la enseñanza, además trata de encarar los programas de estudios sin intención hegemónica, invitando a

examinar otras propuestas como tarea personal y creativa. También afirma Tyler que los docentes deberán interrogarse sobre: la finalidad de la institución educativa, las experiencias educativas, la forma de comprobar el logro de los objetivos propuestos. Con estos elementos quien planifica debe responder al menos a cuatro preguntas básicas ¿Qué aprendizaje se quiere que los estudiantes obtengan? (Objetivos) ¿Mediante qué situaciones podrá obtenerse el aprendizaje? (Actividades) ¿Qué recursos se utilizará para fomentar el aprendizaje? (Recursos didácticos) ¿Cómo se evaluará si efectivamente los estudiantes han aprendido los objetivos? (Evaluación), lo cual trae una notable contribución al diseño instruccional (Seattler, 1990). Es importante mencionar la maestría del aprendizaje la cual fue desarrollada originalmente por Morrison en 1930. Su método para lograr la maestría era efectuar de manera instruccional los siguientes pasos: “preprueba”, enseñanza, prueba de los resultados, ajustar los procedimientos, enseñar y probar de nuevo hasta el punto del aprendizaje real. Supone que todos los estudiantes pueden dominar el material que se les presenta en las lecciones (Seattler, 1990). Resulta oportuno mencionar la obra de Vigotskii, debido a que este investigador murió en 1934 y dejó durante su corta vida un profundo impacto en diversos campos (Educación, Lingüística y la Pedagogía). Vigotskii rechaza los enfoques de aprendizaje que se limitan a una mera acumulación de asociaciones entre estímulos y respuestas, porque existen rasgos no reducibles a asociaciones, como la conciencia y el lenguaje. En consecuencia emplea la integración de los procesos de asociación y reestructuración en una teoría unitaria de aprendizaje (Pozo, 1992).

DEFINICIÓN DEL DISEÑO INSTRUCCIONAL

Diseño Instruccional es el proceso que funciona de manera continua y sistemática que genera la prevención de especificaciones instruccionales por medio del uso de teorías instruccionales y teorías de aprendizaje para asegurar que se alcanzarán los objetivos planteados. En el diseño instruccional se hace un completo análisis de las necesidades y metas educativas a cumplir y, posteriormente, se diseña e implementa un mecanismo que permita alcanzar esos objetivos. Así, este proceso involucra el desarrollo de materiales y actividades instruccionales, y luego las pruebas y evaluaciones de las actividades del alumno. El diseño instruccional implica una "planificación" sobre el curso que se desea impartir (qué se pretende, a quién estará dirigido, qué recursos y actividades serán necesarios, cómo se evaluará y cómo se mejorará), para lo cual se requiere organizar información y definir objetivos de aprendizaje claros y medibles. El diseñador instruccional debe pensar qué métodos, estrategias, actividades y recursos deberá utilizar para que los estudiantes aprendan y den sentido a la información que recibirán, al igual que deberá plantearse objetivos de los siguientes tipos:

1. Generales: expresan conductas últimas y los conocimientos mínimos de la persona, estos objetivos deben plantearse con verbos de conductas no observables y se entiende como un objetivo a largo plazo
2. Particulares: expresan conductas básicas, se considera un objetivo a mediano plazo, y los verbos con los cuales se debe formular deben ser de conductas observables
3. Específicos: expresan conductas observables, manifiestan que el individuo ha logrado un aprendizaje, y los verbos para formularlos siempre son conductas observables

IMPORTANCIA DEL DISEÑO INSTRUCCIONAL

Se plantea la figura del tecnopedagogo como parte fundamental del modelo pedagógico de la educación a distancia. Este profesional tiene la misión de realizar aportes en cuanto a la mejora de los ambientes de aprendizaje, y hacerlos más lúdicos y autónomos, al sugerir diversas opciones virtuales agradables, atractivas, novedosas, que invitan tanto el docente como el estudiante a interactuar con todos los medios tecnológicos que se ponen a su alcance. El tecnopedagogo tiene una visión para plantear diversas formas de interactividad, entendida como la relación contingente e inmediata entre el tecnopedagogo tiene una visión para plantear diversas formas de interactividad, entendida como la relación contingente e inmediata entre la información y sus propias acciones de búsqueda y procesamiento. 110 Año 12 – Núm. 17 (nueva época) – Octubre 2012 – ISSN 1665-6180 la información y sus propias acciones de búsqueda y procesamiento (Revuelta y Pérez, 2009), de mediación (Coll, Onrubia y Mauri, 2007), de colaboración e intersubjetividad (Leiva, 2012), de plantear nuevas maneras para llegar al aprendizaje por medio de un lenguaje común y posible entre las IES que manejan un modelo de EBC y plasman sus currículos dentro de una modalidad a distancia. Hay que aclarar que un tecnopedagogo no se limita al desarrollo instruccional o como miembro de la producción digital y multimedia; también puede asesorar a los docentes en cuanto al uso de NT como herramientas para potenciar el aprendizaje y promover la efectividad de los procesos enseñanzaaprendizaje- evaluación. Otra contribución se puede dar hacia el alumno en cuanto a consultoría, asesoría y tutoría cuando éstos pretenden usar las NT de la mejor manera posible para obtener aprendizaje de forma autogestiva. El tecnopedagogo elabora los guiones instruccionales tecnopedagógicos de cada asignatura del currículo a colocar en la modalidad de educación a distancia. Es la persona indicada para dar las instrucciones precisas a los tecnólogos desarrolladores que se encargarán de colocar los

contenidos de aprendizaje dentro de alguna plataforma educativa, con una organización y estructura precisa, adecuada, para facilitar al docente las actividades de evaluación y retroalimentación y, a su vez, que motive al alumno para continuar su aprendizaje. La concepción y elaboración de los guiones instruccionales tecnopedagógicos es tan importante como su puesta en marcha por los tecnólogos, ya que en la educación a distancia, tanto la planeación como el diseño, tienen el mismo crédito que el desarrollo del programa que hará asequible los aprendizajes para el alumno. En la educación a distancia, la planeación basada en formatos preestablecidos y el diseño puntual de cada encuentro virtual se convierten en una guía obligada y necesaria para sacar provecho de las NT y para que docentes y alumnos logren los objetivos de aprendizaje de las asignaturas propuestas en esta modalidad.

AMBIENTES PRESENCIALES Y VIRTUALES

Entorno Virtual : Un Entorno Virtual de Aprendizaje (EVA) ó *Virtual learning environment*

(VLE) es un sistema de software diseñado para facilitar a profesores la gestión de cursos virtuales para sus estudiantes, especialmente ayudándolos en la administración y desarrollo del curso. El sistema puede seguir a menudo el progreso de los principiantes, puede ser controlado por los profesores y los mismos estudiantes. Originalmente diseñados para el desarrollo de cursos a distancia, vienen siendo utilizados como suplementos para cursos presenciales.

Entorno Presencial : El ambiente presencial, puede ser considerado como el ambiente tradicional de aprendizaje, donde se reúnen los actores del proceso educativo, profesores, estudiantes, conocimiento, con el fin de desarrollar unas estrategias de enseñanza aprendizaje, diseñadas por el docente, respondiendo a un enfoque pedagógico y que ahora puede ser complementado

por entornos virtuales de aprendizaje. Las creencias de los profesores en cuanto al objeto que enseña y la didáctica que usa, definen claramente el camino del ambiente de aprendizaje.

Ellos deciden qué enseñar, cómo evaluar, qué actividades proponer, qué TIC usar

VENTAJAS DEL DISEÑO INSTRUCCIONAL

En la formación virtual, tanto si se sigue la modalidad e-learning como b-learning, cualquier propuesta de formación o instrucción precisa conocer no solo la materia de estudio, las teorías de aprendizaje y las estrategias didácticas, sino que también es indispensable conocer el medio tecnológico con e fin de generar ambientes de aprendizaje adaptados a la modalidad virtual, considerando las tecnologías como herramientas cognitivas que el alumno va a manejar para construir su conocimiento. El diseño instruccional se plantea como un proceso sistémico con actividades interrelacionadas que nos permiten crear ambientes que realmente faciliten, de forma mediada, los procesos de construcción del conocimiento. Si estos ambientes de aprendizaje no utilizan un diseño instruccional adecuado a la modalidad virtual no seguirán una planificación apropiada del proceso formativo con una propuesta didáctica definida y, por ello, los beneficios de las actividades de aprendizaje pueden verse disminuidos notablemente. Por tanto, el diseño instruccional no debe dejarse de lado en la producción e implementación de ningún recurso educativo o ambiente virtual de aprendizaje, sino que sirve como garantía de rigor y validez de todo el proceso.

REFERENCIAS BIBLIOGRAFICA

BAUTISTA, A. y ALBA, C. (1997). “¿Qué es la tecnología educativa?: autores y significados”, *Pixel-Bit. Revista de medios y educación*, 9, 51-62.

CABERO, J. (2001): *Tecnología educativa. Diseño y utilización de medios en la enseñanza*, Barcelona, Paidós.

GARCÍA-VALCÁRCEL, A. (2003): *Tecnología educativa. Implicaciones educativas del desarrollo tecnológico*, Madrid, La Muralla.

GARCIA ARETIO, LORENZO. (2001). La Educación a Distancia. "De la teoría a la práctica". Edit. Ariel. Madrid, 2001, p. 39.

Díaz Barriga, F. (2006). Principios de diseño instruccional de entornos de aprendizaje apoyados en TIC: un marco de referencia sociocultural y situado. *Tecnología y Comunicación Educativa*, 41.

Dorrego, E. (1999). Flexibilidad en el diseño instruccional y nuevas tecnologías de la información y comunicación. *Compilación con fines instruccionales*.

Nieto, M. (2010) *Diseño instruccional: elementos básicos del diseño instruccional*. Publicación en línea.